

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesediaan Pembimbing

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Ramadhani Fauzi Azhar
NIM : 19090118
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.
Status : Dosen
NIDN : 0626059001
Jabatan Fungsional : Lektor
Pangkat/Golongan : III-C

Pada hari Kamis tanggal 9 Maret 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing 1 Skripsi Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Skripsi minimal 2 minggu sekali kepada Pihak Kedua. Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak. Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi.

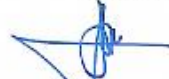
Tegal, 9 Maret 2023

Pihak Pertama



Ramadhani Fauzi Azhar

Pihak Kedua



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.

Mengetahui
Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.
NIPY. 08.015.222

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Ramadhani Fauzi Azhar
NIM : 19090118
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Sharfina Febbi Handayani, M.Kom
Status : Dosen / Praktisi
NIDN : 0617029201
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk.I/IIIb

Pada hari Selasa tanggal 7 Maret 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing II Skripsi. Pihak Pertama bersedia bimbingan secara rutin untuk menyelesaikan skripsi minimal 3 kali dalam sebulan, apabila dalam waktu 30 hari pertama setelah kesepakatan ini pihak pertama tidak konsisten untuk menyanggupi maka pihak kedua berhak membatalkan kesepakatan ini dan mempersilahkan pihak pertama untuk ganti dosen pembimbing
Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi

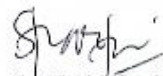
Tegal, 7 Maret 2023

Pihak Pertama



Ramadhani Fauzi Azhar

Pihak Kedua



Sharfina Febbi Handayani, M.Kom

Mengetahui
Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Slamet Winono, S.Pd., M.Eng.
NIPY. 08.015.222

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN PERGURUAN AL-IRSYAD TEGAL SD AL-IRSYAD TERAKREDITASI "A"

NSS : 102036501040 NIS : 100400 NPSN : 20329914

Jl. Gajah Mada No. 108 Telp./Fax (0283) 358494 Kota Tegal – Kode Pos 52113

E-mail : sdalirsyadtegal@gmail.com Web : <https://sdalirsyadtegal.sch.id>

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 301/10.09/SK-IV/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MUHTADIN ABRORI, S.Pd.I.
Jabatan : Kepala SD Al-Irsyad Kota Tegal
Alamat : Jl. Gajah Mada No. 108 Tegal

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : RAMADHANI FAUZI AZHAR
TTL : Tegal, 30 November 2000
NIM : 19090018
Prodi/Jurusan : Teknik Informatika
Judul Penelitian : "Game Handtyping Menggunakan Bahasa Jawa"

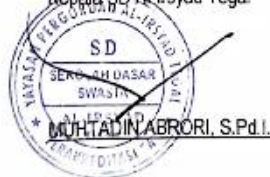
Telah melaksanakan penelitian di kelas 4 dan 5SD Al-Irsyad Tegal dengan kegiatan sebagai berikut:

- Pada hari Kamis, 30 Maret 2023 melakukan perizinan kepada staff TU terkait maksud dan tujuan penelitian Tugas Akhir, melakukan perizinan kepada kepala sekolah terkait penelitian dan pengarahan dari kepala sekolah berkenaan pelaksanaan penelitian serta melakukan wawancara kepada guru Bahasa Jawa.

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 05 April 2023

Kepala SD Al-Irsyad Tegal



MUHTADIN ABRORI, S.Pd.I.

Lampiran 3. Surat Pernyataan Pengajuan HKI

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, pemegang hak cipta:

1. N a m a : Ramadhani Fauzi Azhar
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jalan K.H.Nakhrawi No.1 RT 08/RW 04, Mangkukusuman Tegal Timur
Kota Tegal, 52123.

2. N a m a : Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Perum. Mutiara Vantavin 1 Pacul, Kec. Talang, Kab. Tegal, Provinsi Jawa
Tengah, 52193

3. N a m a : Sharfina Febbi Handayani, M.Kom.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jalan Brayon 1 Desa Grobog Kulon RT 02 RW 06 Pangkah Tegal

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya mohonkan:
Berupa : Video Game
Berjudul : Game Handtyping Menggunakan Bahasa Jawa Krama
 - Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
 - Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
 - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
 - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka saya / kami bersedia secara sukarela bahwa:
 - a. permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau
 - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
 - c. Dalam hal kepemilikan Hak Cipta yang dimohonkan secara elektronik sedang dalam berperkara dan/atau sedang dalam gugatan di Pengadilan maka status kepemilikan surat pencatatan elektronik tersebut ditangguhkan menunggu putusan Pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Demikian Surat pernyataan ini saya/kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, November 2023



Ramadhani Fauzi Azhar
Pemegang Hak Cipta*

Slamet Wono, S Pd , M Eng
Pemegang Hak Cipta*

Sharfina Febbi Handayani, M Kom
Pemegang Hak Cipta*

* Semua pemegang hak cipta agar menandatangani di atas materai.

Lampiran 4. Surat Pengalihan HKI

SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Ramadhani Fauzi Azhar
Alamat : Jalan K.H Nakhrawi No.1 RT 08/RW 04, Mungkukusuman
Tegal Timur, Kota Tegal, 52123.

N a m a : Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.
Alamat : Perum. Mutiara Vantavin I Pacul, Kec. Talang, Kab. Tegal, Provinsi Jawa
Tengah, 52193

N a m a : Sharfina Febbi Handayani, M.Kom.
Alamat : Jalan Brayon 1 Desa Grobog Kulon RT 02 RW 06 Pangkah Tegal

Adalah **Pihak I** selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan saya kepada :

N a m a : Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M)
Politeknik Harapan Bersama
Alamat : Jl. Mataram No.9 Pesurungan Lor Kota Tegal

Adalah **Pihak II** selaku Pemegang Hak Cipta berupa Video Game dengan judul "**Game Handtyping Menggunakan Bahasa Jawa Krama**" untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Demikianlah surat pengalihan hak ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, November 2023

Pemegang Hak Cipta
Ketua P3M

(Alif Budi Riyanta S.Si, M.T.)

Pencipta

(Ramadhani Fauzi Azhar)


(Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.)


(Sharfina Febbi Handayani, M.Kom.)

Manual Book

Game Handtyping Menggunakan Bahasa Jawa Krama

Penulis

Ramadhani Fauzi Azhar

Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.

Sharfina Febbi Handayani, M.Kom.

Manual Book

Game Handtyping Menggunakan Bahasa Jawa Krama

1. Pendahuluan

Anak memperoleh bahasa pertama dimulai sejak masa kanak-kanak. Bahasa pertama yang diperoleh anak merupakan bahasa ibu atau bahasa daerah. Salah satu bahasa daerah ialah bahasa Jawa. Bahasa Jawa secara tidak langsung mengajarkan penggunaannya untuk menjunjung tinggi nilai-nilai kesopanan, keramahan, merendahkan diri sendiri dan meninggikan orang lain. Dengan demikian bahasa Jawa amatlah penting dikenalkan kepada generasi muda, khususnya kepada anak-anak.

Penyampaian materi bahasa Jawa yang kurang menarik dapat membuat siswa enggan dalam mengikutinya. Minat anak didik usia dini agar menggunakan bahasa Jawa dengan benar dalam berkomunikasi perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Harus ada suatu media yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang nanti pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilannya berbicara.

Karena permasalahan pembelajaran bahasa jawa yang membosankan inilah perlu adanya sarana alternatif lain yaitu sumber belajar yang baru yang interaktif dan dapat menampilkan *visual* yang lebih menarik para pelajar khususnya anak-anak dan remaja. Dalam hal ini *game* dapat digunakan sebagai sarana alternatif pembelajaran sejarah karena *game* merupakan suatu media hiburan yang terkesan ringan dan dapat digunakan saat waktu luang.

Berdasarkan beberapa alasan diatas pembelajaran bahasa jawa yang membosankan dan kurang menarik, Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi untuk membuat anak-anak dapat mempelajari Bahasa Jawa krama dengan mudah dan menyenangkan menggunakan gambar atau animasi bergerak dan berwarna supaya menumbuhkan minat siswa untuk belajar bahasa jawa, salah satunya yaitu dengan media *game* yang menarik dengan model pembelajaran menggunakan

Bahasa Jawa. Penulis ingin menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat *game handtyping* Menggunakan bahasa Jawa.

2. Tampilan dan Cara Penggunaan

2.1 Menu Utama

- a. Membuka game dengan klik 2 kali file .exe, lalu terbuka halaman utama yang berisikan tombol mulai, tentang, dan keluar.



Gambar 2.1 Menu Utama

- b. Halaman tentang yang berisikan penjelasan dari game, ketika ingin kembali ke halaman sebelumnya bisa klik tombol back yang terletak di kiri.



Gambar 2.2 Menu Tentang

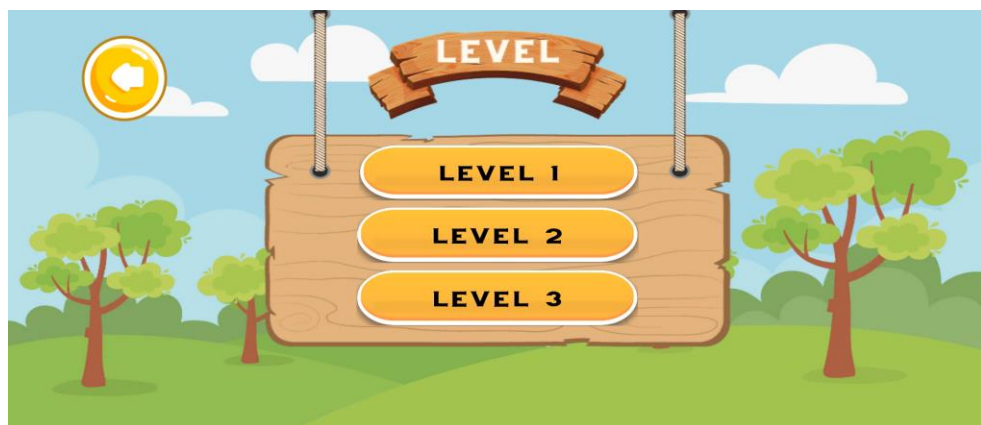
- c. Pertama klik mulai untuk menuju halaman berikutnya yang terdapat petunjuk cara bermain game yang dilengkapi dengan audio.



Gambar 2.3 Cara Bermain

2.2 Menu Level

- a. Lalu klik tombol next/selanjutnya untuk memilih level game, untuk langkah pertama bisa pilih level 1 terlebih dahulu.



Gambar 2.4 Menu Level

2.3 Menu Tema

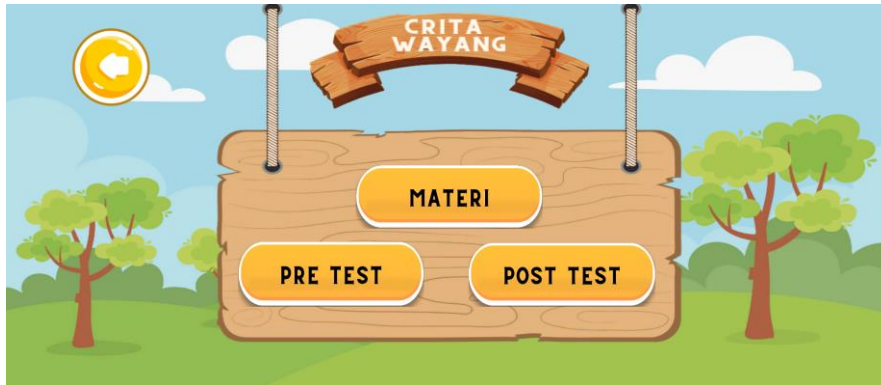
- a. Setelah memilih level kemudian memilih tema atau materi yang akan dimainkan, antara lain ada crita wayang, tembang gambuh, crita rakyat.



Gambar 2.5 Menu Tema

2.4 Menu Permainan

- a. Lalu pilih pretest terlebih dahulu untuk dimainkan supaya bisa dibandingkan skornya sebelum dan sesudah membaca materi.



Gambar 2.6 Menu Permainan Tema Crita Wayang

- b. Kemudian mainkan gamenya dengan mengisi atau mengetikkan jawaban pada kolom jawaban lalu klik jawab, jika benar maka skor akan bertambah 20, jika salah maka tidak akan mendapatkan skor, skor paling banyak yaitu 100.



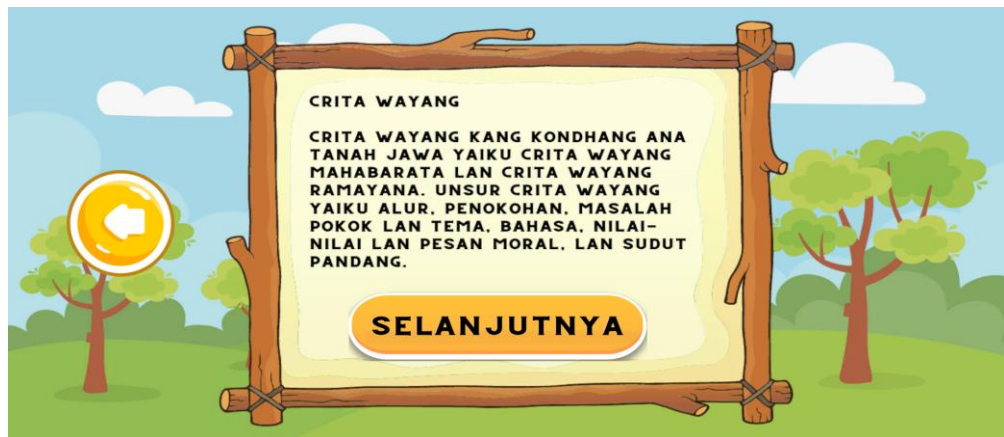
Gambar 2.7 Menu Bermain Pre Test Tema Crida Wayang

- c. Jika telah menjawab semua soal maka klik tombol back yang terletak di atas kiri.



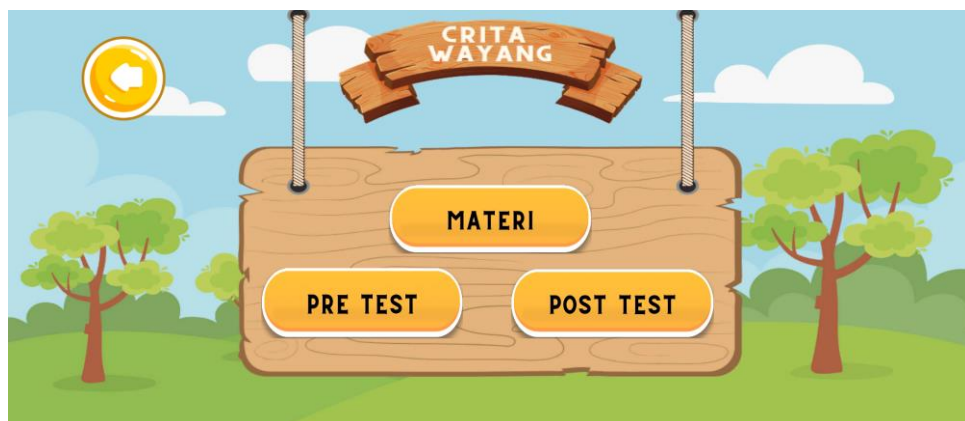
Gambar 2.8 Menu Selesai Bermain Pre Test Tema Crida Wayang

- d. Kemudian pilih materi untuk membaca materi untuk memudahkan menjawab, klik tombol selanjutnya untuk membaca halaman berikutnya.



Gambar 2.9 Menu Materi Crita Wayang

- e. Setelah membaca materi pilih post test, soal pada pre test dan post test berbeda



Gambar 2.10 Menu Permainan Tema Crita Wayang

- f. Lalu mainkan gamenya dengan cara mengisi atau mengetikkan kolom jawaban kemudian klik tombol jawab untuk memasukkan jawaban.



Gambar 2.11 Menu Bermain Post Test Crita Wayang

- g. Jika sudah menjawab semua pertanyaan maka bisa klik tombol back yang terletak pada kiri atas.



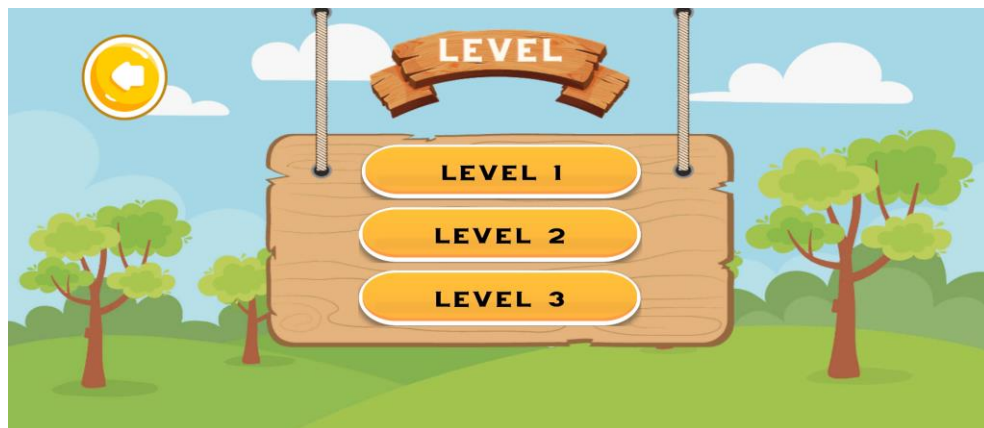
Gambar 2.12 Menu Selesai Bermain Post Test Crita Wayang

- h. Jika ingin mencoba tema yang lain maka bisa klik tombol kembali sampai muncul halaman tema.



Gambar 2.13 Menu Tema

- i. Jika ingin mencoba level yang lainnya maka bisa klik tombol back atau kembali sampai muncul halaman level.



Gambar 2.14 Menu Level

- j. Semakin tinggi level maka akan semakin banyak juga kata-katanya.
Level 1 yaitu 1 kata, level 2 yaitu 2 kata, level 3 yaitu 3 kata atau lebih.



Gambar 2.15 Menu Bermain Tembang Gambuh Level 2



Gambar 2.16 Menu Bermain Cita Rakyat Level 3

- k. Jika ingin keluar dari game maka bisa klik tombol kembali sampai ke halaman awal lalu klik tombol keluar.



Teknikal Book

DOKUMEN TEKNIKAL

1. Profile

Game Handtyping Menggunakan Bahasa Jawa Krama merupakan suatu media pembelajaran yang dirancang khusus untuk memberikan media baru untuk anak-anak belajar supaya proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat menghibur anak-anak. Dengan menggunakan game ini, anak-anak dapat belajar bahasa jawa krama dengan menyenangkan dan menghibur.

Game ini telah disesuaikan dengan materi pada buku pembelajaran untuk anak-anak kelas 4 SD semester genap. Data-data yang diambil berasal dari sekolah SD Al-Irsyad Kota Tegal.

Fitur Utama

- a. Game ini berfungsi untuk menambah media pembelajaran anak-anak supaya tidak membosankan dan tidak jenuh selama belajar.
- b. Game ini juga ada menu pre test dan post test yang berfungsi untuk membandingkan pengetahuan anak-anak sebelum membaca materi dan setelah membaca materi.

Dengan menggunakan Game Handtyping Menggunakan Bahasa Jawa Krama diharapkan anak-anak bisa lebih terbantu dalam pembelajaran. Karena anak-anak banyak yang bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang hanya di kelas.

2. Latar Belakang

Karena permasalahan pembelajaran bahasa jawa yang membosankan inilah perlu adanya sarana alternatif lain yaitu sumber belajar yang baru yang interaktif dan dapat menampilkan visual yang lebih menarik para pelajar khususnya anak-anak dan remaja. Dalam hal ini game dapat digunakan sebagai sarana alternatif pembelajaran sejarah karena game

merupakan suatu media hiburan yang terkesan ringan dan dapat digunakan saat waktu luang.

Berdasarkan beberapa alasan tersebut pembelajaran bahasa jawa yang membosankan dan kurang menarik, Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi untuk membuat anak-anak dapat mempelajari Bahasa Jawa krama dengan mudah dan menyenangkan menggunakan gambar atau animasi bergerak dan berwarna supaya menumbuhkan minat siswa untuk belajar bahasa jawa, salah satunya yaitu dengan media game yang menarik dengan model pembelajaran menggunakan Bahasa jawa. Penulis ingin menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat game handtyping Menggunakan bahasa jawa.

3. Manfaat

Berikut manfaat dari game ini :

- a. Anak-anak memiliki media pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Anak-anak dapat menambah beberapa kosa kata bahasa jawa krama alus.
- c. Dapat meningkatkan skill motorik halus.

4. Spesifikasi Teknis

a. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk melakukan pengembangan game ini adalah Laptop Asus TUF FX505DD

Detail Spesifikasi :

1. Processor AMD Ryzen 5
2. Ram 8 gb
3. SSD 256 gb
4. HDD 1 tb

b. Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang dipakai sebagai berikut :

1. Visual Studio Code

Software untuk membuat kode untuk game

2. Unity

Berfungsi untuk mengembangkan atau membuat game.

3. Windows 10

5. Source Code

Pada bagian ini akan menjelaskan syntax yang ada pada game ini. Berikut penjelasannya:

a. Gameplay

Berfungsi untuk menjalankan game supaya dapat menambahkan dan memunculkan soal dan dapat menginput jawaban yang benar, menambahkan skor 20 setiap jawaban benar dan tidak menambahkan skor jika jawaban salah.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class gameplay : MonoBehaviour {

    public string[] soal, jawaban;

    public Text text_soal, text_skor;

    public InputField input_jawaban;

    public GameObject feed_benar, feed_salah, selesai, bank_soal;

    int urutan_soal=-1, skor=0;

    // Use this for initialization
    void Start () {
        tampil_soal ();
    }

    void tampil_soal(){
        urutan_soal++;
        text_soal.text = soal [urutan_soal];
    }

    public void jawab(){
        if (urutan_soal < soal.Length - 1) {
            if (input_jawaban.text == jawaban [urutan_soal]) {
                // feed_benar.SetActive (false);
                // feed_benar.SetActive (true);
                // feed_salah.SetActive (false);
                skor += 20;
            } else {
                // feed_benar.SetActive (false);
                // feed_salah.SetActive (false);
                // feed_salah.SetActive (true);
            }
            input_jawaban.text = "";
            tampil_soal ();
        } else {
            if (input_jawaban.text == jawaban [urutan_soal]) {
                skor += 20;
            }
            selesai.SetActive (true);
            bank_soal.SetActive (false);
        }
    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {
        text_skor.text = skor.ToString ();
    }
}
```

b. Exit

Berfungsi untuk tombol keluar

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Exit : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {

    }

    public void Keluar()
    {
        Application.Quit();
    }
}
```

c. Tombol

Berfungsi untuk memindahkan dari satu scene ke scene yang lain

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class tombol : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {

    }

    public void scale (float scale){
        transform.localScale = new Vector2
(1/scale,1*scale);
    }

    public void scene(string scene){
        Application.LoadLevel(scene);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {

    }
}
```


Lampiran 6. Sertifikat HKI yang Terbit


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002023112514, 16 November 2023

Pencipta

Nama : **Ramadhani Fauzi Azhar, Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng. dkk**
Alamat : **Jalan K.H.Nakhravi No.1 RT 08/RW 04 Mangkukusuman, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, Propinsi Jawa Tengah.52123, Tegal Timur, Tegal, Jawa Tengah, 52123**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama**
Alamat : **Jalan Mataran No. 9, Pesurungan Lor, Kecamatan Margadana 52142, Margadana, Tegal, Jawa Tengah 52142**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Permainan Video**
Judul Ciptaan : **Game Handtyping Menggunakan Bahasa Jawa Krama**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **16 November 2023, di Tegal**
Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.**
Nomor pencatatan : **000545469**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. **MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002



Disalahkan
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan suatu pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.